

Visoka škola strukovnih studija za informacione tehnologije



Internet Programerski Alati

Projekat

Ketering Služba

Predmetni nastavnik:

Dr. Svetlana Jeremirović

Studenti:

Luka Urošević 561/18

Beograd

Septembar, 2022

Sadržaj

1.Verbalni Opis.....	3
2.UML Dijagrami	3
2.1 Use Case Dijagrami	3
2.2 Dijagram sekvenci.....	14
2.3 Diagrami interakcije	19
3.Zaključak.....	20

1. Verbalni Opis

Informacioni sistem je potreban da bi olakšao poslovanje katering službe. Sistem koristi 3 vrste korisnika: klijenti, menadžeri i administratori. Klijenti sa jedne strane koriste sistem da bi birali i poručivali hranu koju nudi katering služba. A sa druge strane, administratori i menadžeri upravljaju samom ponudom. Administratori takođe upravljaju korisnicima, dok menadžeri imaju pristup različitim izveštajima. Pri pristupu sistemu korisnik može da pregleda ponudu hrane katering službe. Da bi korisnik pristupio ostalim funkcionalnostima sistema potrebno je da se registruje. Sistem omogućuje registraciju korisniku unosom username, emaila, šifre i potvrdom šifre. Nakon uspešne registracije korisnik se usmeruje na stranu za logovanje. Korisnik se loguje unosom usernamea i šifre. Ako su uneti podaci ispravni, korisnik će biti preusmeren na početnu stranu. U suprotnom, biće mu prikaza poruka o grešci pri logovanju. Kada se korisnik uloguje on ima mogućnost da selektuje proizvode i ubaci ih u korpu. Nakon završenog selektovanja proizvoda korisnik može da pristupi korpi da proveriti selektovane proizvode. Korisnik ima mogućnost da obriše proizvode iz korpe. Takođe, korisnik ima mogućnost da selektuje da li će da iskoristi svoje bonus poene (ako ih ima). Bonus poeni se ostvaruju sa svakim plaćenim računom većim od 10 000 (10000=1 poen, 20000=2 poena...). Korisnik zatim pritiska dugme "Plati" i kompletira kupovinu. Pri kompletiranju kupovine sistem vrši zapis u bazi podataka za kasnije kreiranje izveštaja. Sistem omogućuje administratorima pristup admin panelu. U admin panelu administrator može da dodaje proizvode, briše korisnike, menja rolave korisnicima. Sa druge strane, menadžeri imaju pristup menadžer panelu gde će moći da dodaju proizvode i imaju uvid u različite izveštaje. Sistem takođe omogućuje adminima i menadžerima da brišu proizvode iz ponude kada pristupe meniju. Po završetku korišćenja sistema, korisnici se odjavljuju sa mreže pritiskom na dugme logout.

2. UML Dijagrami

2.1 Use Case Dijagrami

Elementi dijagrama slucajeva upotrebe mogu biti granica sistema, slucajevi koriscenja (prikazani elipsom), akteri, relacije (asocijacija, generalizacija, veze proširivanja i uključivanja) i paketi. Use case dijagrami su vrlo razumljivi bez obzira na stepen znanja notacije osobe koja tumaci dijagram. Glavni zadatak use case dijagrama je da prikaze odnos između aktora i slucajeva koriscenja sistema odnosno da prikaze sta sistem radi.

Slučaj korišćenja: Registrovanje

Akteri: Korisnik

Učesnici: Korisnik I sistem

Uslovi koji moraju biti zadovoljeni pre izvršenja: Sistem je uključen. Korisnik se nalazi na stranici za registrovanje.

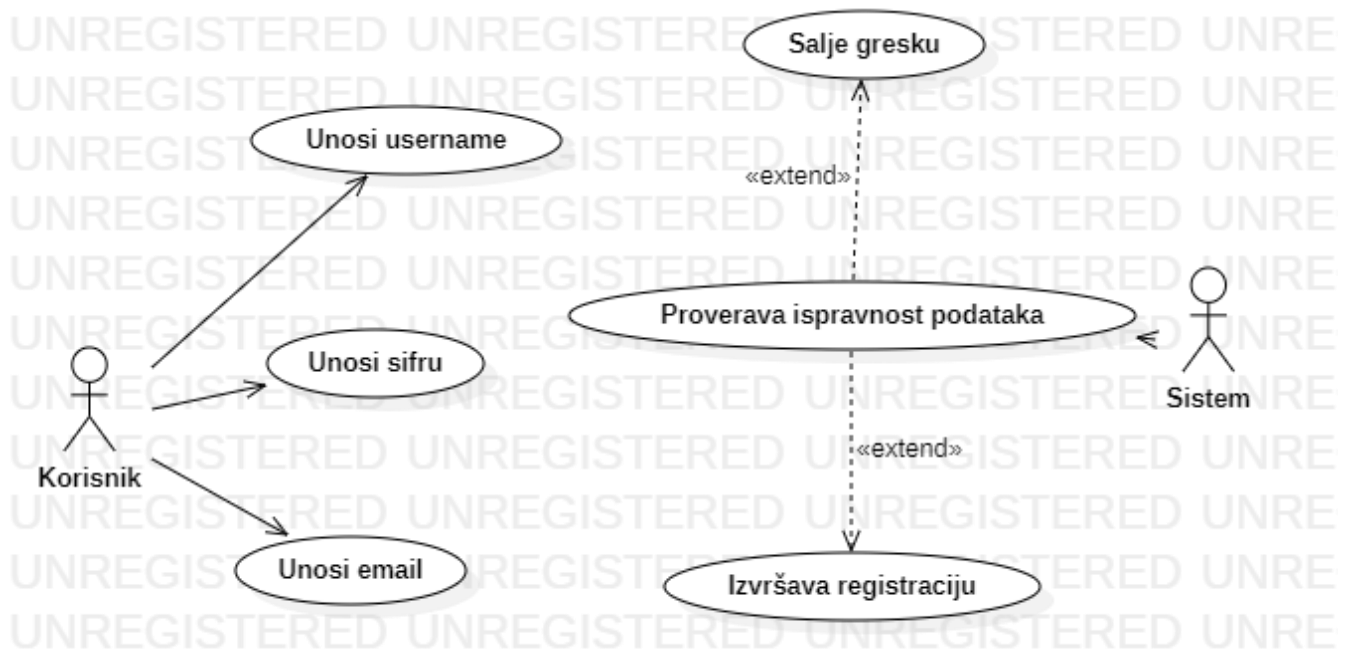
Opis: Korisnik unosi tražene podatke. Sistem proverava ispravnost unetih podataka i prihvata registraciju ili je odbija i šalje povratnu poruku u zavisnosti od toga da li su uneti podaci ispravni.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik unosi podatke potrebne za registrovanje. (APUSO)
2. Korisnik kontroliše da li je uneo sve podatke(ANSO)
3. Korisnik poziva sistem da zapamti novog korisnika(APSO)
4. Sistem pamti novog korisnika(SO)
5. Sistem preusmeruje korisnika na stranicu za logovanje(IA)

Alternativni scenario:

- 5.1 Sistem prikazuje poruku da nisu svi podaci uneti.



Register

Username

Password

Potvrdite password

Email

Register

Login

Slučaj korišćenja: Logovanje

Kratak opis: Korisnik se loguje na sistem

Učesnici: Korisnik i sistem

Uslovi koji moraju biti zadovoljeni pre izvršenja: Sistem je uključen. Korisnik je registrovan.

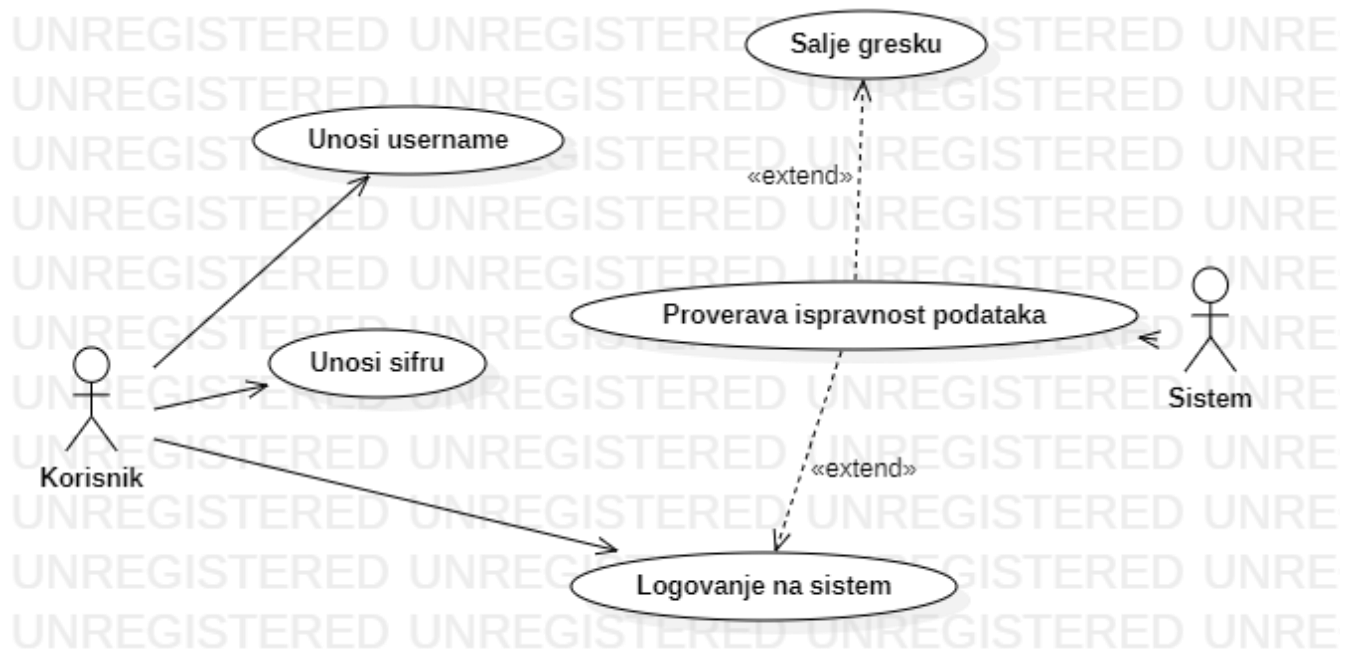
Opis: Korisnik unosi podatke potrebne za logovanje na sistem. Sistem proverava da li podaci poklapaju sa bazom podatka. Ako su podaci ispravni, korisnik se loguje na sistem. U suprotno, sistem šalje grešku.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik unosi svoje podatke potrebne za logovanje(APUSO)
2. Korisnik poziva sistem da proveri podatke i uloguje korisnika(APSO)
3. Sistem proverava unete podatke(SO)
4. Sistem prikazuje poruku o uspesnom prijavljivanju na sistem(IA)

Alternativni scenario:

- 4.1 Ukoliko korisnik ne unese ispravne podatke, ne može da se prijavi na sistem i sistem obaveštava korisnika o tome.(IA)



Login

Username

Password

Login

Register

Slučaj korišćenja: Selekcija proizvoda

Kratak opis: Korisnik vrši selekciju proizvoda i svrstava ih ili izbacuje iz korpe.

Učesnici: Korisnik

Preduslov: Korisnik je registrovan I ulogovan. Sistem je učitao podatke i proizvodima. Korisnik se nalazi na stranici na kojoj se nalaze proizvodi.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik bira proizvod koji želi da ubaci u korpu.(APUSO)
2. Korisnik poziva sistem da ubaci proizvod u korpu(APSO)
3. Sistem pamti proizvod u korpu(SO)

Slučaj korišćenja: **Brisanje proizvoda iz korpe**

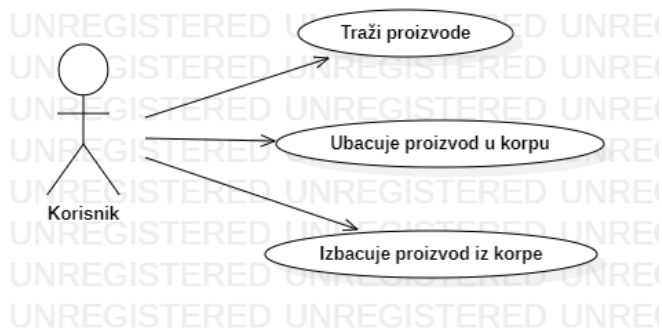
Kratak opis: Korisnik vrši izbacivanje neželjenih proizvoda iz korpe


Učesnici: Korisnik I sistem

Preduslov: Korisnik je registrovan I ulogovan. Korisnik se nalazi na stranici gde je prikazana korpa. U korpi se nalazi bar jedan proizvod.


Osnovni scenario sk:

1. Korisnik bira proizvod koji želi da izbac u korpu.(APUSO)
2. Korisnik poziva sistem da ubaci izbac proizvod iz korpe(APSO)
3. Sistem izbacuje proizvod iz korpu(SO)







Ekskluziv meni
4kg slane hrane za dobar pocetak dana!
25320 rsd
[Add to cart](#)




Punjene tortilje
Tortilja sa kajmakom i knjegoskom prsutom, tortilja sa pohovanom piletinom
1850 rsd
[Add to cart](#)



Ekonomik meni
Porucite ekonomik meni za najbolji uzitak!
4555 rsd
[Add to cart](#)



Lisnato mix pecivo
Tri vrste korpica - buritos, sa ajvarom, sa sirom i zacinskim biljem. Tri vrste lisnatih cvetica - na italijanski nacin, sa ajvarom, sa sirom..
[Add to cart](#)



Standard meni
standardni meni za najbolju cenu!
4555 rsd
[Add to cart](#)

Slučaj korišćenja: Plaćanje proizvoda I kreiranje izveštaja

Kratak opis: Korisnik završava kupovinu I izvršava plaćanje.

Učesnici: Korisnik I sistem

Uslovi koji moraju biti zadovoljeni pre izvršenja: Korisnik mora da bude registrovan I ulogovan. Korpa mora da ima bar jedan proizvod.

Opis: Kada je korisnik izvršio selekciju željenih proizvoda on izvršava plaćanje. Sistem proverava da li se u korpi nalazi bar jedan proizvod u suprotnom javlja grešku. Ako su uslovi ispunjeni plaćanje se izvršava i sistem čuva informacije o uplati u bazi podataka i kreira izveštaj.

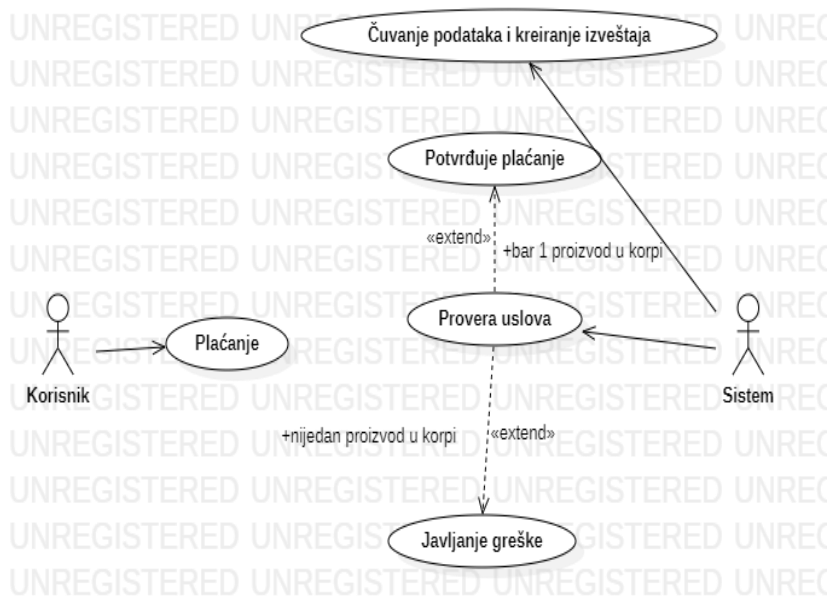
Osnovni scenario sk:

1. Korisnik proverava da li korpa ispravno popunjena(ANSO).

2. Korisnik poziva sistem da izvrši plaćanje(APSO)
3. Sistem proverava da li su uslovi za plaćanje izvršeni(SO)
4. Sistem izvršava plaćanje i čuva podatke o plaćanju u bazi podataka.

Alternativni scenario:

- 4.1 Uslovi za plaćanje nisu ispunjeni. Sistem javlja grešku i obustavlja plaćanje(IA)



Slučaj korišćenja: Brisanje proizvoda

Kratak opis: Admin/Menadžer vrši brisanje proizvoda sa sistema.

Učesnici: Admin/Menadžer i sistem

Preduslov: Korisnik je registrovan I ulogovan. Korisnik ima rolu admina ili menadžera.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik poziva sistem da prikaže sve proizvode(APSO)
2. Sistem vraća listu svih proizvoda(SO)
3. Sistem prikazuje listu svih proizvoda(IA)
4. Korisnik iz liste bira proizvod koji želi da obriše(APUSO)
5. Korisnik poziva sistem da obriše odabran proizvod(APSO)

6. Sistem briše odabran proizvod(SO)

7. Sistem prikazuje poruku da je proizvod uspešno obrisao(IA)

Alternativni scenario:

3.1 Ukoliko sistem ne uspe da prikaže proizvode, obaveštava korisnika o tome. (IA)

7.1. Ukoliko sistem ne uspe da obriše odabranog korisnika, prikazuje poruku o tome. (IA)

Slučaj korišćenja: Dodavanje proizvoda

Kratak opis: Korisnik unosi podatke o proizvodu. Sistem proverava da li su uneti podaci i dodaje proizvod.

Učesnici: Korisnik i sistem.

Uslovi koji moraju biti zadovoljeni pre izvršenja: Korisnik je registrovan i ulogovan. Korisnik ima ulogu admin ili menadžer. Korisnik se nalazi na admin ili menadžer panelu.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik unosi podatke o proizvodima(APUSO)
2. Korisnik kontroliše da li je uneo sve podatke o novom proizvodu. (ANSO)
3. Korisnik poziva sistem da zapamti novi proizvod(APSO)
4. Sistem pamti novi proizvod(SO)
5. Sistem prikazuje poruku da je novi proizvod uspešno dodat(IA)

Alternativni scenario:

5.1 Ukoliko sistem ne može da zapamti novog glasača, prikazuje poruku zaposlenom o tome.(IA)

 Dodaj proizvod:

Sifra proizvoda:

Ime proizvoda:

Opis proizvoda:

Cena proizvoda:

Slana Hrana ▾

Choose File No file chosen



Slučaj korišćenja: Brisanje korisnika

Kratak opis: Admin vrši brisanje proizvoda sa sistema.

Učesnici: Admin i sistem

Preduslov: Korisnik je registrovan I ulogovan. Korisnik ima rolu admina.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik poziva sistem da prikaže sve korisnike(APSO)
2. Sistem vraća listu svih korisnika(SO)
3. Sistem prikazuje listu svih korisnika(IA)
4. Admin iz liste bira korisnika kog želi da obriše(APUSO)
5. Korisnik poziva sistem da obriše odabranog korisnika(APSO)
6. Sistem briše odabranog korisnika(SO)
7. Sistem prikazuje poruku da je proizvod uspešno obrisao(IA)

Korisnici:

Username	Email	Role	Brisanje	Promeni role		
N0net	N0net@hotmail.com	Admin	Obrisi korisnika	Promeni u klijent	Promeni u menadzer	Promeni u admin
Pera	Pera@gmail.com	Menadzer	Obrisi korisnika	Promeni u klijent	Promeni u menadzer	Promeni u admin
Sale597	sale597@gmail.com	Menadzer	Obrisi korisnika	Promeni u klijent	Promeni u menadzer	Promeni u admin

Slučaj korišćenja: Pregledanje izveštaja

Kratak opis: Menadžer pregleda izveštaje o poslovanju

Učesnici: Menadžer i sistem

Preduslov: Korisnik je registrovan I ulogovan. Korisnik ima rolu menadžera. Korisnik se nalazi na strain menadžer panel.

Osnovni scenario sk:

1. Korisnik poziva sistem da prikaže sve izveštaje(APSO)
2. Sistem vraća listu svih izveštaja(SO)
3. Sistem prikazuje listu svih izveštaja(IA)

Alternativni scenario:

3.1 Ukoliko sistem ne uspe da prikaže izveštaje, obaveštava korisnika o tome. (IA)

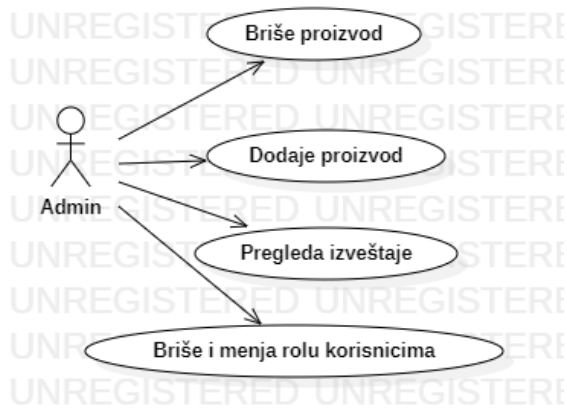
2

Porudzbine:

PourdzbinalD	Korisnik	Cena	Vreme
17	N0net	21525	2022-09-21
18	N0net	1500	2022-09-21
19	N0net	11525	2022-09-21
20	N0net	10025	2022-09-21
21	N0net	44100	2022-09-21
22	N0net	68175	2022-09-21
23	N0net	24175	2022-09-21
24	N0net	20025	2022-09-21
25	N0net	24075	2022-09-21
26	N0net	24075	2022-09-21
27	N0net	20025	2022-09-21
28	N0net	20025	2022-09-21
29	N0net	20025	2022-09-21
34	N0net	44100	2022-09-21
35	Pera	6055	2022-09-22

Najverniji korisnici:

Korisnik	Potroseno
Pera	6055
N0net	353375



Slučaj korišćenja: Odjavljivanje sa sistema

Kratak opis: Korisnik se odjavljuje sa sistema

Učesnici: Korisnik

Uslovi koji moraju biti zadovoljeni pre izvršenja: Korisnik je ulogovan na sistem.

Opis: Korisnik pritiskom na dugme logout se odjavljuje sa sistema.

Osnovni scenario sk:

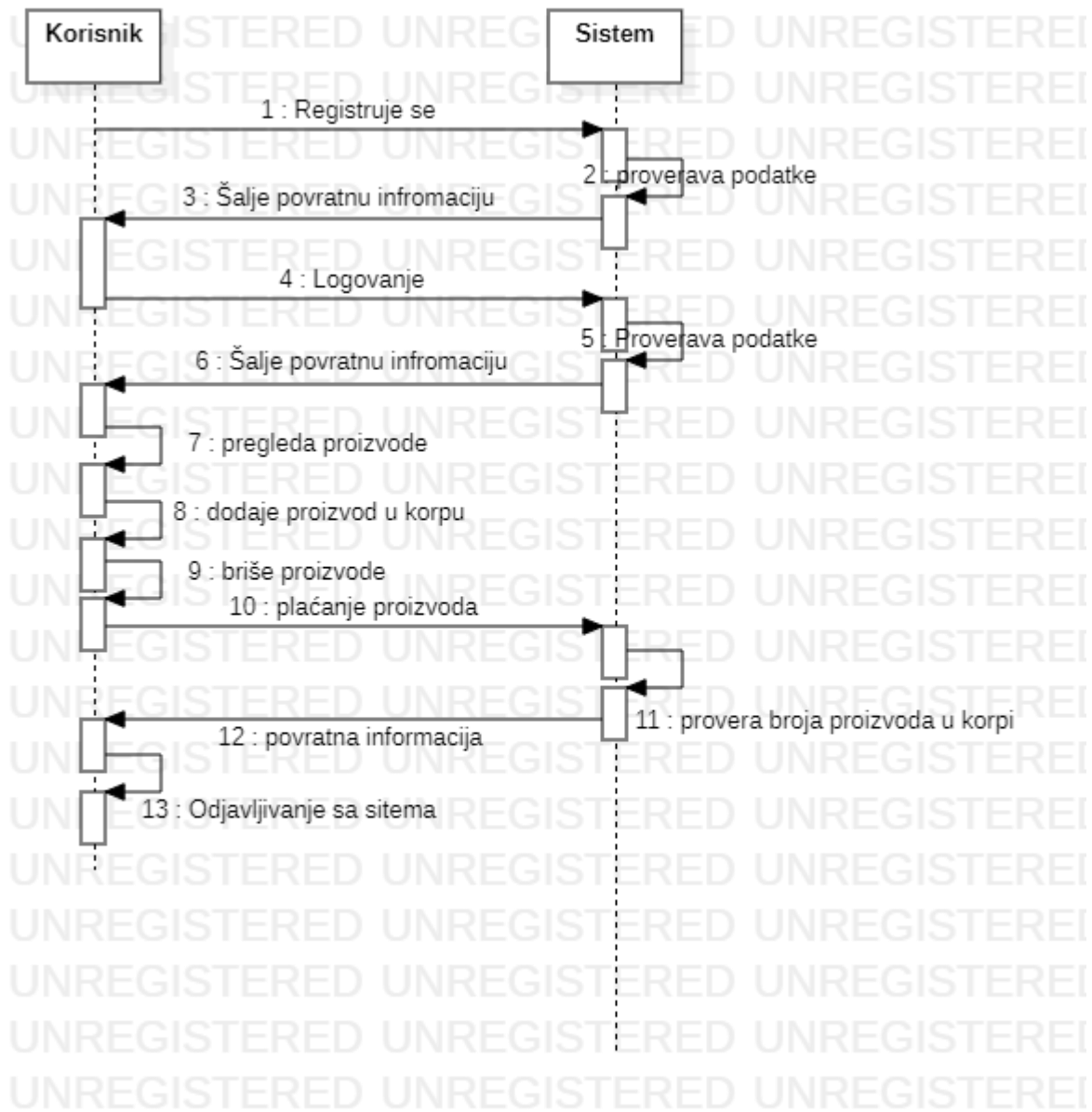
1. Korisnik poziva sistem da ga odjavi sa sistema(APSO)
2. Sistem odjavljuje korisnika sa sistema(SO)
3. Sistem usmeruje korisnika na početnu stranu(IA)



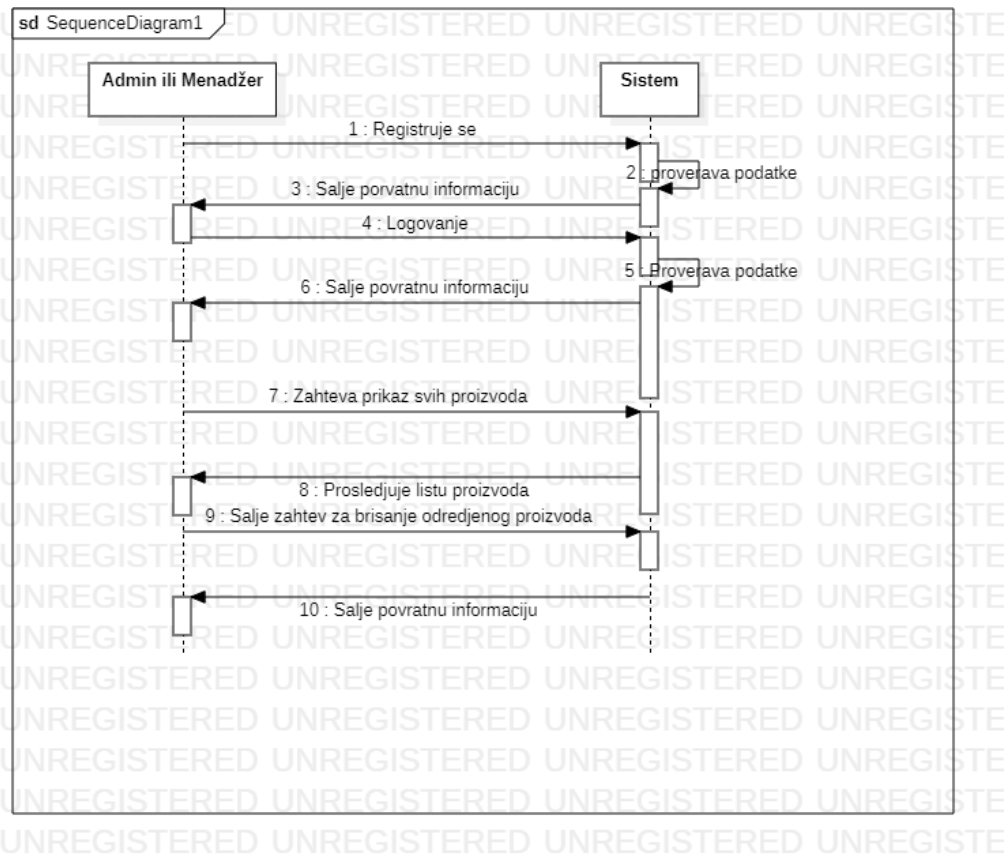
2.2 Dijagram sekvenci

Dijagrami sekvence naglašavaju vremensko uređenje interakcije. Sekvenca se implicitno predstavlja ređanjem poruka odozgo-naniže. Proces projektovanja dijagrama sekvence se sastoji iz 5 glavnih koraka, respektivno:

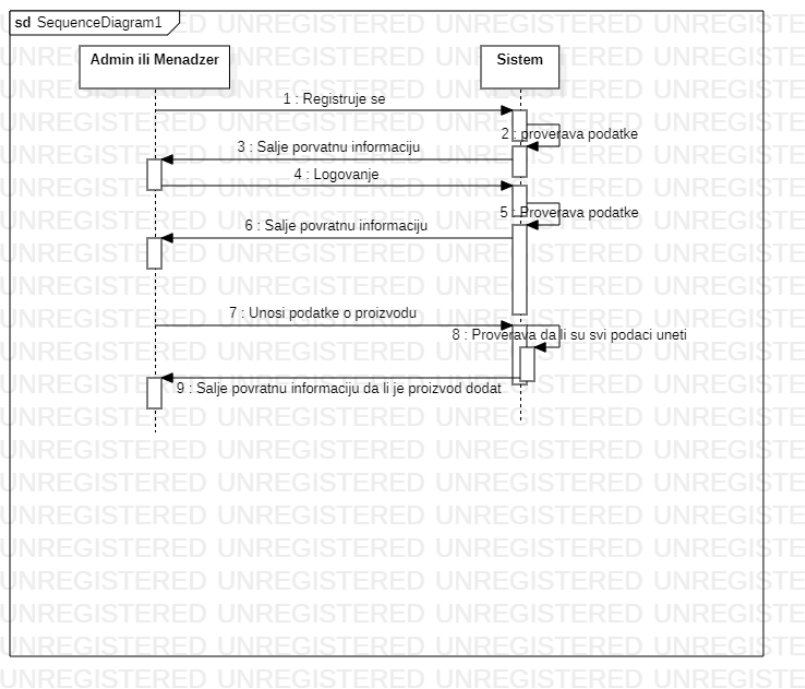
1. korak: definisanje inicijatora radnje;
2. korak: sastavljanje prve poruke ka nekom podsistemu;
3. korak: kreiranje poruke ka drugom podsistemu;
4. korak: vraćanje povratne poruke;
5. korak: odgovaranje ili slanje nove poruke akteru koji koristi sistem. Redosled radnji je važan i obavezno je da poruke predstavljaju vremenski dobro određene aktivnosti. Poruke koje se šalju mogu biti sinhrono i asinhrono. Sinhrono podrazumevaju čekanje odgovora za poslatu poruku, a asinhrono se izvršavaju bez povratne informacije od strane podsistema koje je poruka poslata.



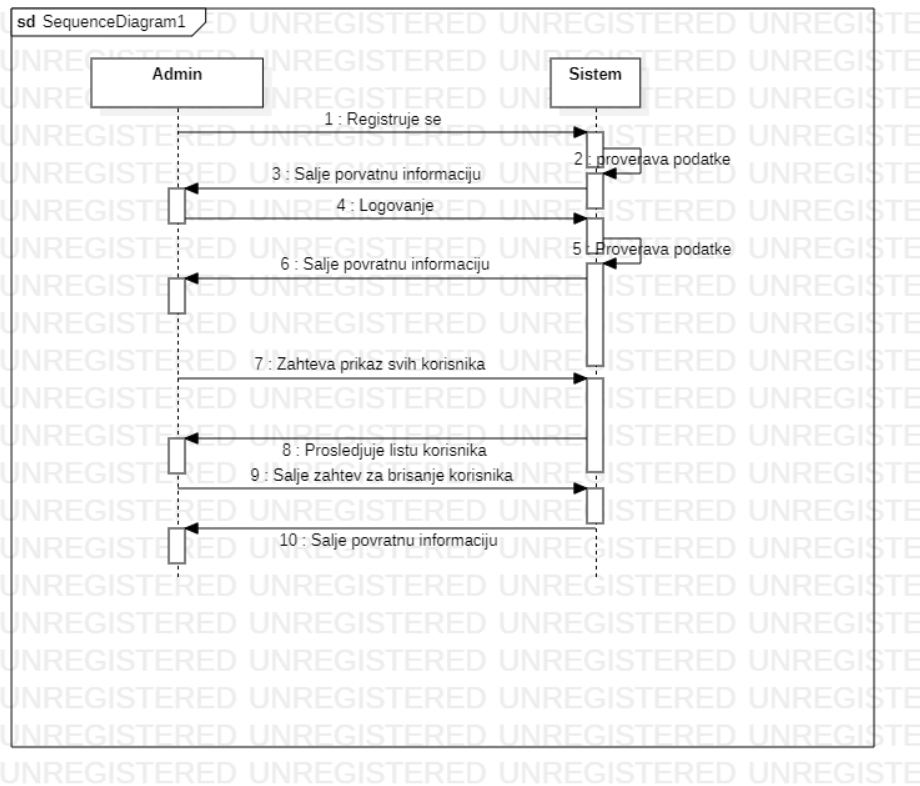
Slučaj korišćenja: Brisanje proizvoda



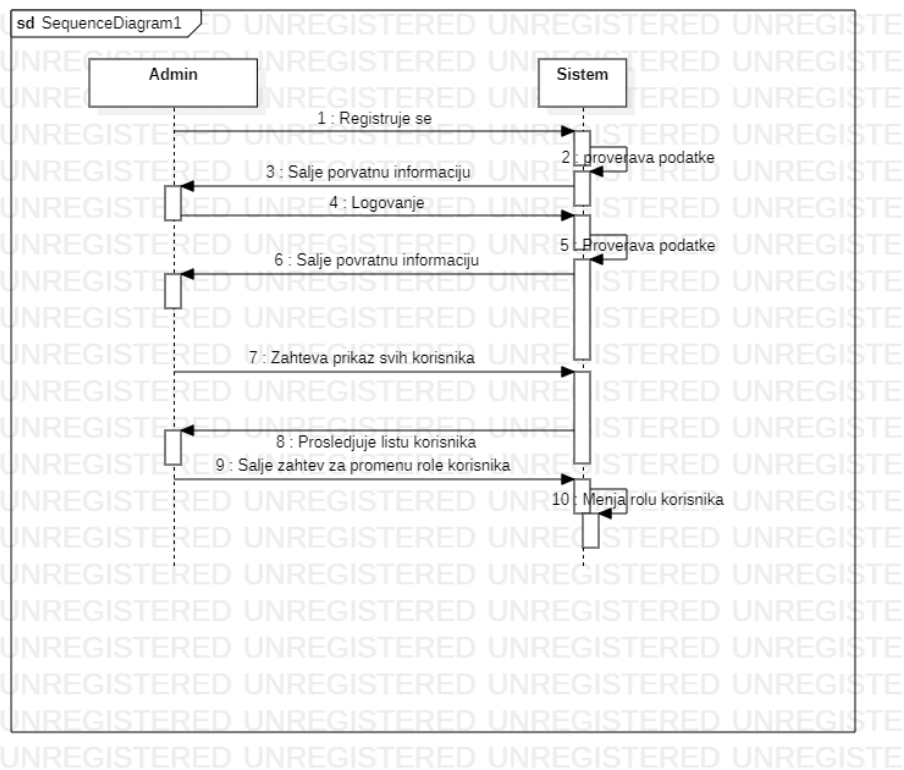
Slučaj korišćenja: Dodavanje proizvoda



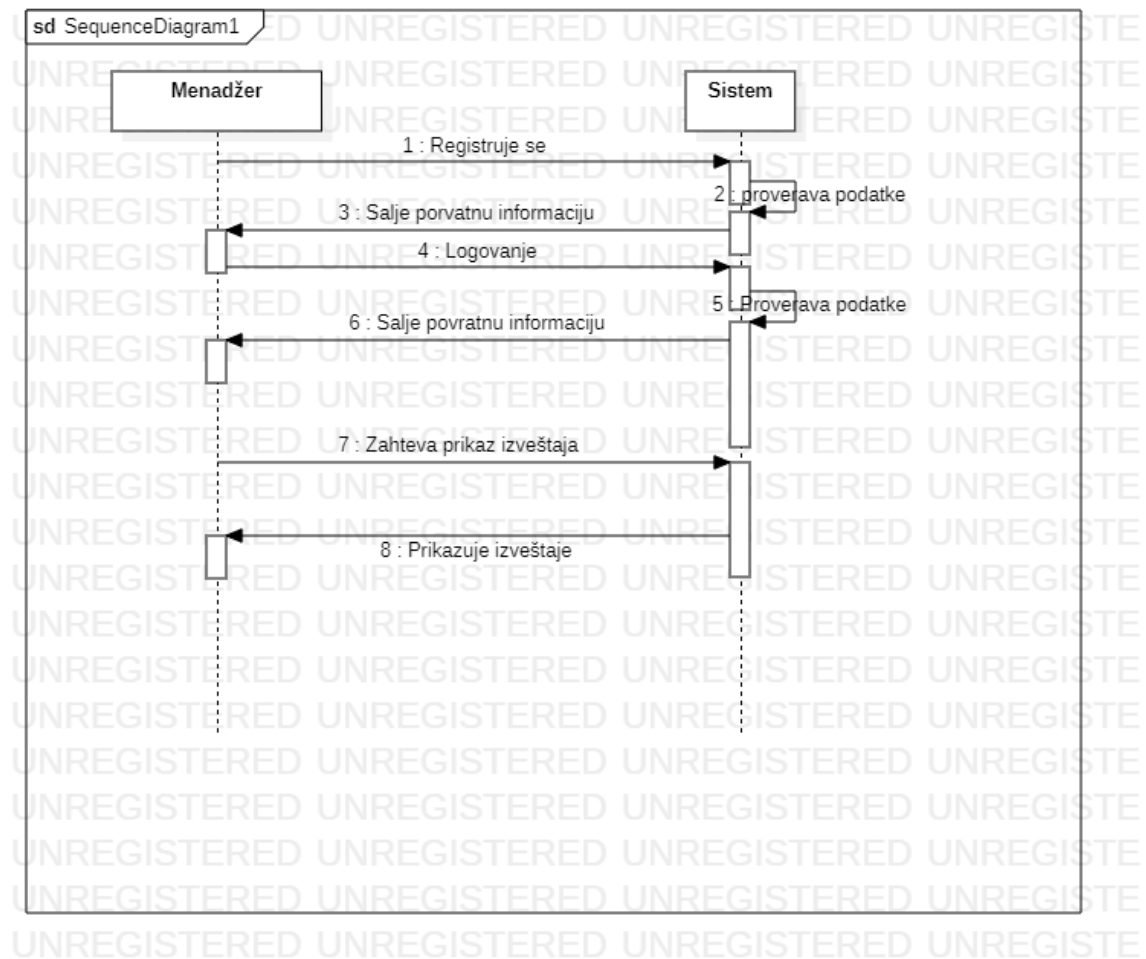
Slučaj korišćenja: Brisanje korisnika



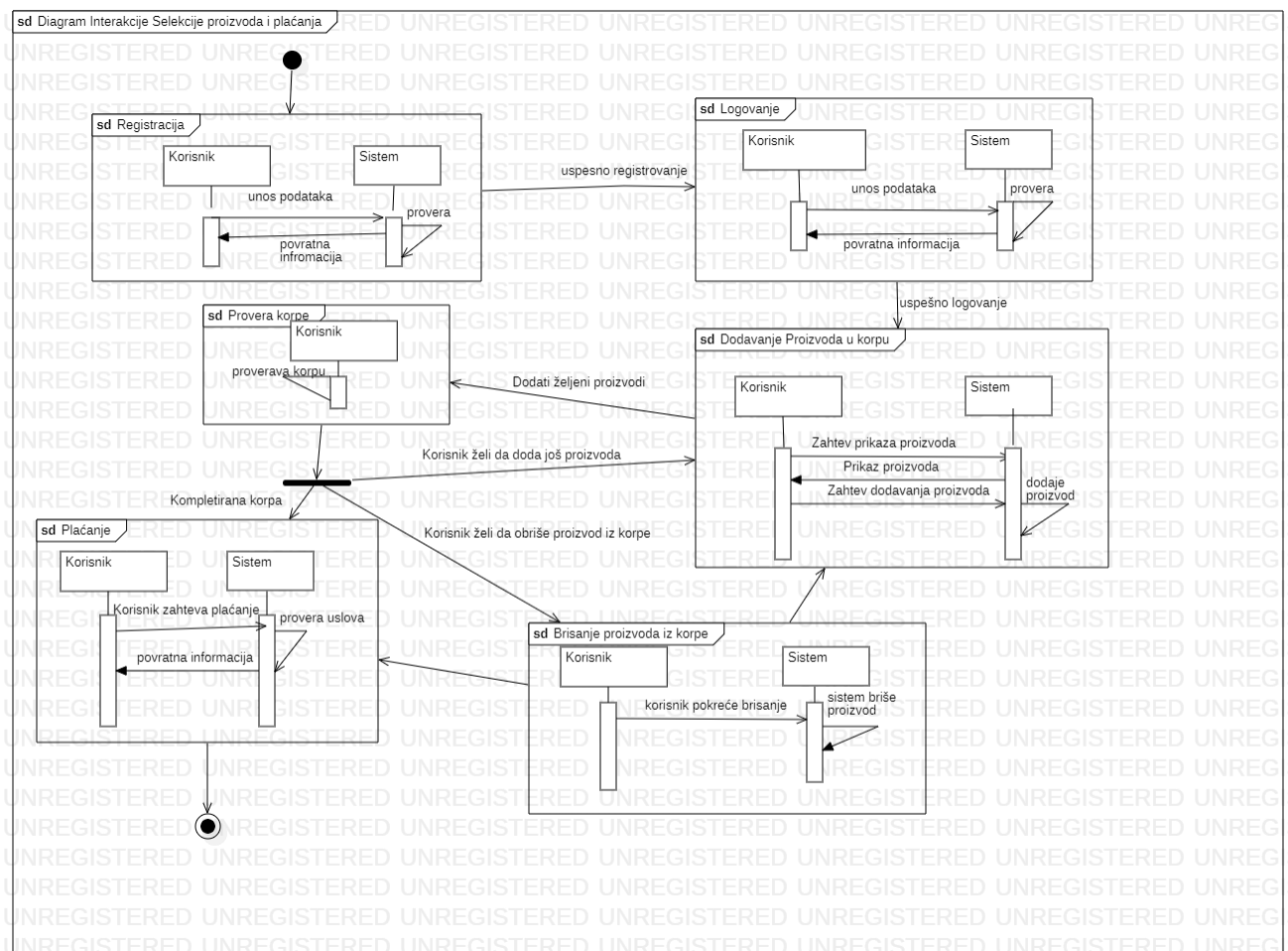
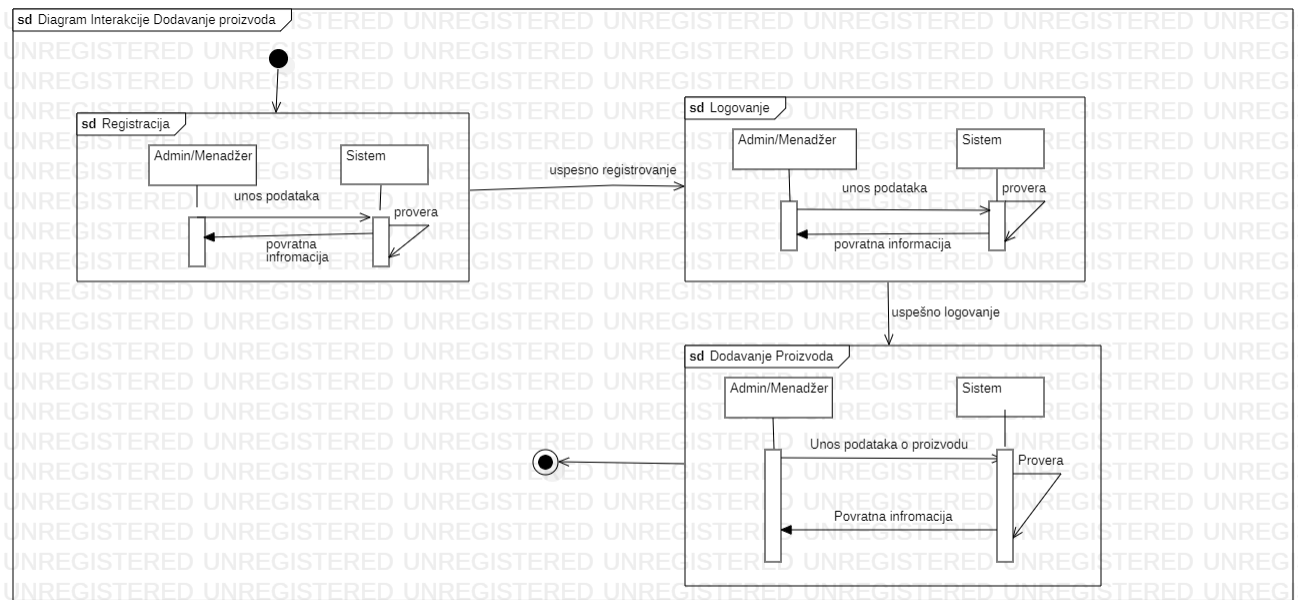
Slučaj korišćenja: Izmena role korisnika



Slučaj korišćenja: Pregled izveštaja



2.3 Diagrami interakcije



3. Zaključak

U današnje vreme svaka branša i posao zahteva informacioni sistem. Sistem koji potencijalno može da eksponencijalno olakša samo poslovanje. Zbog toga je jako važno da sistem ispunjava zahteve korisnika kao i da ima sigurnost, stabilnost i agilnost tj da je sklon promenama. Mi, kao programeri, moramo da koristimo dobre principe i tehnike za sagledavanje i analizu poslovanja. Bez dobre analize i razlaganja problema neće biti ni dobrog softwarea. U prošlosti programerov posao se svodio na to da sedne za računar i odma počne da kuca kod, to se u prakzi pokazalo kao veoma lose. Danas imamo različite metode analize kao sto su UML Diagrami koji su korišćeni za izradu ovog projekta. Oni nam pomažu da analiziramo zadatak koji je pred nama, i sa biznis plana i sa tehničkog plana i na osnovu toga kreiramo plan za njegovo rešavanje. Svaki dobar programer zna da je priprema pola posla!